

Mengungkap Simbolisme Warna sebagai Representasi Emosi dalam *Inside Out 2*

Ainur Rofiq^{1*}, Asy Syifa Nur Khasanah², Amanda Qurrota A'yun³,
Yaqutil Ummi Rohimah⁴, Syamsul Ma'arif⁵

¹⁻⁵Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

Email: ainurrofiq5418@gmail.com¹, asyisyifanurkhasanah@gmail.com², qurrotaayunamanda@gmail.com³,
yaqutilummirohimah@gmail.com⁴, syamsul_maarif@walisongo.co.id⁵

Korespondensi penulis: ainurrofiq5418@gmail.com*

Abstract. The animated film *Inside Out 2* continues the interesting story of the dynamics of human emotions represented by emotional characters such as Joy (happy), Sadness (sad), Anger (angry), Fear (fear), Disgust (disgust), and introduces new emotions such as Anxiety (Anxious), Envy (envy), Ennui (boredom), and Embarrassment (embarrassed). The film uses distinctive colors in each character to reinforce the emotional message and provide an immersive visual experience to the audience. This study aims to analyze the relationship between color and emotion in *Inside Out 2* with a color psychology approach. The method used is qualitative descriptive research with an in-depth analysis of color symbolism and its impact on the audience's perception. The findings of this study reveal that color in animated films is not just a visual element, but a strong emotional language. The colors in the characters and the background of the story are able to influence the audience's psychology, shape the mood, and depict the emotional journey. These findings confirm that color has a hidden power to convey messages, build emotional connections, and strengthen the identity of characters in the story, making the viewing experience more immersive and meaningful.

Keywords: Animated Films, Emotions, Colors.

Abstrak. Film animasi *Inside Out 2* melanjutkan kisah menarik tentang dinamika emosi manusia yang diwakili oleh karakter emosional seperti Joy (bahagia), Sadness (sedih), Anger (marah), Fear (takut), Disgust (jijik), serta memperkenalkan emosi baru seperti Anxiety (Cemas), Envy (iri), Ennui (bosan), dan Embarrassment (malu). Film ini menggunakan warna yang khas pada setiap karakternya untuk memperkuat pesan emosional dan memberikan pengalaman visual yang mendalam kepada penonton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara warna dan emosi dalam *Inside Out 2* dengan pendekatan psikologi warna. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan analisis mendalam terhadap simbolisme warna dan dampaknya terhadap persepsi penonton. Hasil temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa warna dalam film animasi bukan sekadar elemen visual, melainkan bahasa emosional yang kuat. Warna pada karakter dan latar cerita mampu memengaruhi psikologis penonton, membentuk suasana hati, dan menggambarkan perjalanan emosional. Temuan ini menegaskan bahwa warna memiliki kekuatan tersembunyi untuk menyampaikan pesan, membangun hubungan emosional, dan memperkuat identitas karakter dalam cerita, menjadikan pengalaman menonton lebih mendalam dan bermakna.

Kata kunci: Film Animasi, Emosi, Warna.

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual, mampu menyampaikan pesan kepada sekelompok orang dalam waktu yang singkat. Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup (Demillah, 2019). Melalui narasi yang kuat, film dapat menembus ruang dan waktu, menceritakan kehidupan, dan mempengaruhi khalayak (Asri, 2020).

Salah satu jenis film yang mampu menarik perhatian serta dinikmati oleh masyarakat tanpa memandang batasan usia adalah film animasi. Animasi merupakan seni modern populer berupa kumpulan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa dalam satu *frame* atau lebih sehingga tercipta ilusi bergerak (Octavia et al., 2023). Oleh sebab itu, Animasi dapat diartikan sebagai film yang dibangun melalui rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah cerita (Yuly, 2022). Film animasi sering kali menyajikan visual yang memukau dan memiliki banyak pesan moral yang tersirat di dalamnya, belum lagi dilengkapi dengan karakter (tokoh) yang masing-masing memiliki keunikan agar dapat menjadi icon yang dapat diingat dari film tersebut (Sinta Paramita & Aileen Zeneta Chaniago, 2017). Keunikan karakter dalam film animasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan warna oleh animator. Warna sering dimanfaatkan untuk menciptakan tampilan fisik, kostum, serta elemen visual lainnya yang menjadi dasar identitas karakter (Dendy Kanaya Rai & Salsa Solli Nafsika, 2021).

Film animasi "Inside Out 2" yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis pada tahun 2024, tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga mengajak penonton untuk mengeksplorasi dunia emosional yang kompleks. Dalam animasi "Inside Out 2" melanjutkan kisah Riley Andersen, yang kini menghadapi perubahan signifikan dalam hidupnya seiring dengan masa pubertas. Dalam film ini, Riley tidak hanya berinteraksi dengan lima emosi yang sudah dikenal *Anger, Disgust, Fear, Joy, dan Sadness* tetapi juga muncul dengan empat emosi baru: *Anxiety, Envy, Ennui, dan Embarrassment*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain (Robingun Suyud El Syam et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dan mendeskripsikan secara mendalam simbolisme warna sebagai representasi emosi dalam film *Inside Out 2*. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memberikan pemahaman naratif terhadap data, tanpa menggunakan angka atau statistik, tetapi melalui analisis mendalam terhadap teks dan visual dalam film. Penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Melakukan studi literatur terhadap teori-teori tentang simbolisme warna dan emosi dari jurnal, buku, serta artikel yang relevan; (2) Menonton dan menganalisis film *Inside Out 2* untuk mengidentifikasi warna dominan yang mewakili setiap emosi; (3) Melakukan observasi mendalam terhadap representasi emosi dalam film *Inside Out 2* dengan

menggunakan teori simbolisme warna dan emosi untuk mengkaji hubungan antara warna, karakter, dan dinamika emosional. Analisis ini bertujuan untuk memahami simbolisme warna yang lebih dalam, kemudian dijelaskan secara deskriptif dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Film *Inside Out 2*



Sumber Gambar 1: *Disney Movies*

Judul	: Inside Out 2
Genre	: Drama, Komedi
Sutradara	: Kelsey Mann
Penulis Naskah	: Meg LeFauve
Negara	: Amerika Serikat
Waktu Penayangan	: 10 Juni 2024

a. Sinopsis Film *Inside Out 2*

Film "Inside Out 2" melanjutkan kisah Riley Andersen yang kini telah memasuki masa remaja, menghadapi berbagai tantangan emosional yang lebih kompleks. Selain emosi lama seperti *Joy* (riang), *Sadness* (sedih), *Anger* (marah), *Disgust* (jijik), dan *Fear* (takut), Riley kini berurusan dengan emosi baru seperti *Anxiety* (cemas), *Envy* (iri), *Ennui* (bosan), dan *Embarrassment* (malu). Kehadiran emosi-emosi baru ini mencerminkan dinamika khas remaja, yang sering kali terjebak dalam perasaan yang bertentangan seiring dengan proses pendewasaan mereka.

Menghadapi pubertas dan transisi ke sekolah menengah, Riley juga harus mengatasi perpisahan dengan sahabat-sahabatnya, yang semakin menambah tekanan emosional. Film ini dengan cermat menggambarkan bagaimana perubahan sosial dan pengalaman kehilangan dapat memicu kecemasan dan kebingungan. Dalam konteks ini, "*Inside Out 2*" menekankan

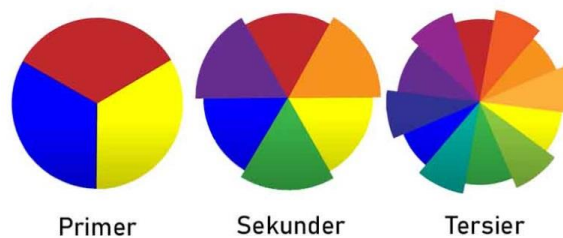
pentingnya untuk memahami emosi sebagai individu. Khususnya bagi remaja, dalam mengelola perasaan mereka di tengah perubahan hidup yang besar.

Dinamika antara emosi lama dan baru menggambarkan kebutuhan untuk kerja sama dalam mengelola perasaan. Film ini menunjukkan bagaimana emosi yang berbeda saling berinteraksi dan berkontribusi pada pembentukan identitas diri. Dengan memperkenalkan spektrum emosi yang lebih luas, "*Inside Out 2*" mengajarkan bahwa setiap emosi, betapapun kompleksnya, memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui narasi yang mendalam, film ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan wawasan berharga tentang pentingnya pendidikan emosional dalam membentuk identitas dan ketahanan diri pada masa remaja.

Pengertian Warna

Warna adalah elemen visual yang dihasilkan dari pantulan cahaya pada suatu permukaan dan diterima oleh mata, yang kemudian diinterpretasikan oleh otak. Warna memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai alat komunikasi, ekspresi emosi, maupun simbol budaya. Selain itu, warna juga dapat mempengaruhi suasana hati, persepsi, dan preferensi individu terhadap suatu objek atau lingkungan.

Jenis Warna



Sumber Gambar 2: Lentia

Tabel 1. Jenis-jenis Warna

Warna Primer	Warna Sekunder	Warna Tersier
1. Merah	1. Ungu	1. Merah-Jingga
2. Kuning	2. Jingga	2. Jingga-Kuning
3. Biru	3. Hijau	3. Ungu-Merah
		4. Ungu-Biru
		5. Hijau-Kuning
		6. Hijau-Biru

1. Warna Primer merupakan warna dasar (pokok), yakni dalam pembuatan warnanya tidak membutuhkan gabungan dari warna-warna lain.
2. Warna sekunder merupakan warna yang dibentuk dari gabungan warna-warna primer (turunan)
3. Warna tersier dibentuk dari gabungan antara warna primer dan warna sekunder.

Makna Warna

Makna dari berbagai warna yaitu sebagai berikut:

1. Merah

Merah merupakan warna yang kuat, memberi gairah, energi, dan semangat untuk bertindak (Fanthony Everell & Delliana, 2024). Dalam psikologi, warna merah melambangkan keberanian, kekuatan, vitalitas, serta reaksi fisik yang intens. Warna ini identik dengan kehidupan (darah), kehangatan, romansa, dan kekuasaan, namun juga dapat diasosiasikan dengan kekerasan dan intimidasi.

2. Jingga

Jingga adalah warna yang hangat, bersemangat, dan optimis. Melambangkan petualangan, percaya diri, serta sifat suka bersosialisasi. Warna jingga energik dan cerah, mampu menarik perhatian tanpa kesan intimidasi seperti merah (Monica & Darmayanti, 2022). Warna ini juga menggambarkan kenangan manis dan keindahan, seperti suasana matahari terbenam.

3. Kuning

Kuning membawa kebahagiaan, kehangatan, dan optimisme. Warna ini erat kaitannya dengan sifat ekstrovert, keceriaan, dan keinginan untuk diperhatikan. Sebagai warna yang mencolok, kuning merangsang aktivitas pikiran, memberikan rasa bahagia, dan sering diasosiasikan dengan sinar matahari yang alami (Wibowo & Santoso, 2024).

4. Hijau

Hijau identik dengan alam dan kedamaian. Warna ini menciptakan suasana santai, menenangkan, dan segar, serta mampu meredakan emosi dan menjadi penengah dalam konflik (Pieloor et al., 2024). Hijau memberikan perasaan membumi dan relaksasi.

5. Biru

Biru memberikan rasa tenang, profesional, dan dapat dipercaya. Warna ini merangsang komunikasi, simbol kekuatan, serta meningkatkan konsentrasi dan pemikiran jernih (Anastasia Arianne et al., 2023). Biru menciptakan kesan hati-hati, konservatif, dan kadang memunculkan perasaan kesendirian atau relaksasi mendalam.

6. Ungu

Ungu melambangkan keagungan, spiritualitas, misteri, dan kemewahan. Warna ini memancarkan ambisi, kebijaksanaan, serta imajinasi. Ungu juga membawa kesan elegan dan visioner, dengan sisi spiritual yang mendalam (Sari et al., 2023).

7. Cokelat

Cokelat adalah warna alami yang memberikan kesan hangat, nyaman, dan aman. Melambangkan stabilitas, kekuatan hidup, dan fondasi kehidupan. Namun, dalam nuansa yang luas, cokelat dapat menciptakan rasa sedih atau sepi (Made Ida Mulyati, 2022).

8. Merah Muda

Merah muda sering diasosiasikan dengan sifat feminim, kelembutan, kepedulian, dan romansa. Warna ini memberikan kesan yang lembut, sentimentil, dan penuh kasih sayang (Laksitarini & Purnomo, 2022).

9. Putih

Putih melambangkan kesederhanaan, kemurnian, dan kebebasan. Warna ini menciptakan kesan terang, bersih, dan luas, sekaligus memberikan rasa steril dan murni (Meliana & Darmayanti, 2023).

10. Abu-abu

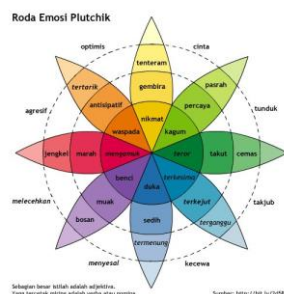
Abu-abu menggambarkan keseriusan, kehati-hatian, dan keseimbangan. Namun, warna ini juga memiliki sisi negatif, seperti kesan kebosanan, kurang energi, dan sifat yang monoton (Astria Melanira & Nurifqa Wisista Wibowo, 2022).

11. Hitam

Hitam melambangkan kekuatan, kemewahan, dan kecanggihan. Warna ini tegas, klasik, serta penuh misteri (Muhammad Nurcahyo Sasongko et al., 2020). Di sisi lain, hitam dapat diasosiasikan dengan kesedihan, kematian, dan perasaan yang dalam, namun tetap mencerminkan independensi dan keanggunan.

Pengertian Emosi

Emosi adalah kondisi psikologis yang mewakili perasaan yang diperoleh orang dari pengalaman mereka dan mempengaruhi perilaku manusia (Liu, 2022). Adapun Teori emosi yang dikembangkan oleh Robert Plutchik memiliki keterkaitan dengan film animasi *Inside Out 2*. Karya Plutchik ini membahas berbagai emosi manusia yang diilustrasikan melalui *Plutchik's Wheel of Emotions*.



Sumber Gambar 3: Wikipedia

Robert Plutchik mengidentifikasi delapan emosi dasar yang saling berpasangan, yaitu kebahagiaan dan kesedihan, rasa percaya dan rasa jijik, rasa takut dan kemarahan, serta rasa terkejut dan antisipasi. Emosi-emosi ini disusun dalam *Plutchik's Wheel of Emotions*, yang menggambarkan bagaimana setiap emosi memiliki tiga tingkat intensitas, dari yang paling rendah hingga paling tinggi. Model ini menunjukkan bahwa emosi manusia bersifat dinamis, saling terkait, dan dapat saling bercampur membentuk emosi kompleks. Visualisasi roda emosi ini membantu menjelaskan spektrum perasaan yang dirasakan manusia dalam berbagai situasi.

Hubungan Antara Emosi dan Warna Pada Karakter

Dalam menciptakan karakter dalam film animasi, penting untuk memberikan penampilan yang unik dan menarik. Selain itu, pemilihan warna merupakan elemen terpenting untuk memvisualisasikan cerita dan emosi setiap karakter dalam film sehingga penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut (Patricia Tesselonica Putri et al., 2024). Warna memang memiliki kepribadian yang berbeda dan bahasanya sendiri yang secara visual bisa membantu mendefinisikan karakter utama atau pendukung sebuah cerita (Fajar Paksi, 2021). Melalui penggunaan warna, kita dapat mengidentifikasi sifat-sifat karakter tersebut, apakah mereka bersifat baik, jahat, atau misterius (Angelika et al., 2024).

Dalam film *Inside Out*, kita dapat melihat bagaimana emosi digambarkan dalam sebuah warna. Dimulai dari *Joy* (bahagia), *Anger* (marah), *Sadness* (sedih), *Fear* (takut), *Disgust* (jijik), *Anxiety* (Cemas), *Envy* (iri), *Ennui* (bosan), dan *Embarrassment* (malu). berikut kriteria penting yang akan dijelaskan bagaimana hubungan emosi dan warna pada karakter *Inside Out*

1. Joy (Kebahagiaan)



Sumber gambar 4: Namukiwi:main door

Karakter ini menunjukkan keceriaan, kebahagiaan, rasa percaya diri, dan selalu menunjukkan kesenangan bahkan dalam situasi genting. Joy digambarkan dengan tubuh berwarna kuning cerah, memiliki rambut biru pendek, dan mengenakan baju berwarna hijau. Kuning merupakan warna yang mencerminkan kebahagiaan, sedangkan warna biru mencerminkan kesedihan sekaligus warna yang menunjukkan ketenangan dan ketentraman. Ini

menandakan bahwa Joy bersikap ramah sedangkan hijau dalam warna bajunya menandakan sifat santainya.

Joy juga selalu menjadi penengah dan pencari solusi dalam sebuah argumen ataupun konflik. Dengan gerakannya yang lincah Joy selalu menjadi karakter yang menonjol dan selalu tampil optimis. Meskipun demikian, Joy juga merasakan kesedihan karena ia juga menampilkan warna biru dan hijau pada dirinya. Ini menandakan bahwa kebahagiaan yang disertai kesedihan merupakan hal yang normal.

2. *Sadness* (Kesedihan)



Sumber gambar 5: KapanLagi.com

Sadness memiliki bentuk fisik dengan postur tubuh pendek, kulit berwarna biru muda, dan rambut berwarna biru tua. Karakter ini memiliki ekspresi yang selalu murung dan terlihat sedih. *Sadness* menggambarkan kesedihan dan kekecewaan dalam diri Riley dengan menunjukkan tangisan atau raut wajah yang sedih.

Warna biru muda pada dirinya menggambarkan kesedihan dan sifat yang tenang dan tentram namun, warna biru pada dasarnya mencerminkan kesedihan dan dapat ditemukan dalam metafora warna seperti 'Blue Monday' sebagai penanda emosi sedih atau suram (Hanada, 2018). *Sadness* adalah karakter yang membantu Riley untuk memahami pentingnya merasakan kesedihan dan mengekspresikannya dengan sewajarnya. Warna abu-abu pada baju yang dikenakan *Sadness* merupakan cerminan sifat kurang percaya diri, itulah mengapa ia ditampilkan dengan perilaku yang tidak menonjol dan kurang bersemangat.

3. *Anger* (Kemarahan)

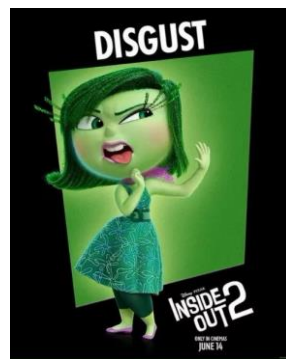


Sumber gambar 6: KapanLagi.com

Anger digambarkan memiliki tubuh kecil berwarna merah dengan api yang menyala dikepala saat marah. *Anger* juga dikenal agresif dan sangat emosional. Secara linguistik dapat ditemukan dalam metafora warna seperti '*Seeing Red*' sebagai penanda emosi marah (Jonauskaite et al., 2020). Dapat dilihat dari wajah dan tubuh yang berwarna merah, *Anger* memiliki sifat yang mudah marah sehingga ia memiliki kemauan yang keras.

Anger mengenakan pakaian putih yang merupakan arti dari kebebasannya, dan warna coklat yang merupakan rasa pedulinya. Meskipun *Anger* terlihat mudah marah dan sifatnya yang impulsif, sejatinya ia adalah karakter yang memperjuangkan harga diri dan hak Riley.

4. *Disgust* (Jijik)



Sumber gambar 7: eBay

Disgust digambarkan memiliki perawakan yang sedang dan berwarna hijau. *Disgust* merupakan karakter yang paling menonjol dalam bergaya dalam busana. Warna hijau pada dirinya memiliki makna santai. Perilaku dan cara berpakaianya menunjukkan bahwa *Disgust* berpegang teguh dalam mengutarakan pendapat.

Disgust melindungi Riley dalam Keputusan buruk yang akan berddampak negatif pada diri Riley. *Disgust* juga mengendalikan Riley dalam berinteraksi sosial. Berwarna hijau dan bergaya, *Disgust* melindungi Riley dari keputusan buruk, baik dalam makanan maupun interaksi sosial. Ia menjadi pengendali Riley untuk menilai dan mengatur rasa.

5. *Fear* (Ketakutan)

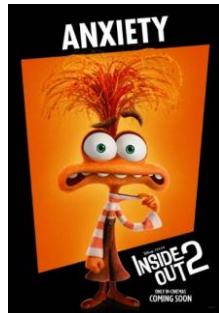


Sumber gambar 8: Metro Philadelphia

Fear memiliki postur tubuh tinggi dan sedikit kurus. karakter ini berpenampilan tinggi dan kurus dengan ekspresi selalu khawatir. Warna ungu pada tubuhnya menggambarkan sifat elegan dan misterius. Seperti Namanya, fear merupakan karakter yang penakut.

Meskipun merupakan karakter yang penakut, Fear selalu memastikan Riley untuk menghindari bahaya. Fear juga tetap melindungi Riley dalam berbagai macam situasi. Pakaianya yang elegan dan tubuhnya yang tinggi merupakan cerminan dari sifatnya yang penakut. Disisi lain, *Fear* merupakan karakter yang bijak.

6. *Anxiety* (Kecemasan)



Sumber gambar 9: detik.com

Anxiety memiliki tubuh kecil dan berwarna orange dan selalu terlihat cemas. Warna orange dapat mencerminkan kecemasan dan kegelisahan. Anxiety muncul dan menjadi pengendali utama Riley dalam masa *pubertasnya*. Anxiety sangat berpengaruh dalam bagaimana Riley berperilaku, dan bagaimana Riley menghadapi masalah./1

Meskipun terlalu protektif dan membatasi jati diri Riley, Anxiety mengantisipasi kemungkinan bahaya yang akan terjadi dan menyiapkan Riley untuk menghadapi masa depan yang tak terduga. Anxiety juga menunjukkan bagaimana emosi yang kompleks juga dapat diatasi dengan pengelolaan emosi yang baik.

7. *Envy* (Iri Hati)



Sumber gambar 10: Chatnews

Envy memiliki badan kecil seperti anxiety, namun berwarna biru kehijauan. Seperti Namanya, Envy memiliki sifat iri atau cemburu dan ketidakpuasan terhadap pencapaian atau kebahagiaan orang lain. Envy selalu menginginkan apa yang dimiliki orang lain, baik bakat benda, maupun sifat.

Warna biru kehijauan yang mencolok melambangkan rasa iri hati, cemburu, dan Hasrat. *Envy* seringkali mengingini dirinya bisa lebih tinggi dari orang lain dan tidak kekanak-kanakan. Hal ini yang memengaruhi Riley dalam melihat dan berinteraksi dengan orang lain. *Envy* berhubungan dengan emosi lainnya dalam hubungan interpersonal.

8. *Ennui* (Kejenuhan)



Sumber gambar 11: The National

Ennui memiliki proporsi badan yang cukup tinggi, namun terlihat lesu dan lebih sering terlihat bersantai di sofa. Karakter ini mewakili rasa bosan dan tidak tertarik. Warna biru keabuan yang gelap mencerminkan kebosanan dan perasaan kosong dalam kehidupan yang monoton. *Ennui* melindungi Riley dari emosi berlebihan dengan menyediakan perasaan bosan dan tidak tertarik. Ini sangat menguntungkan bagi Riley dalam mengendalikan emosinya. *Ennui* juga memancarkan kelelahan mental, kelambanan fisik dan kurangnya minat karna rasa bosan.

9. *Embarrassment* (Malu)



Sumber gambar 12: Namuwiki: main door

Embarrassment adalah karakter yang pemalu, jarang berbicara, dan selalu bersembunyi dengan menggunakan hoodie-nya. warna merah muda yang menggambarkan rasa malu. Karakter ini seringkali muncul dalam masa remaja. Ia ingin tetap tidak mencolok meskipun memiliki badan tinggi besar.

Embarrassment menunjukkan momen ketika Riley merasa canggung dan malu dalam situasi sosial. Karakter ini juga membuat Riley sadar dari melakukan tindakan yang memalukan. Perasaan inilah yang membuat Riley merasa kurang nyaman dalam lingkungannya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada film animasi *Inside out 2* ini mereka menggunakan simbolisme warna untuk mengespresikan emosi manusia secara mendalam. Setiap warna yang ada pada karakter mempresentasikan emosi tertentu seperti kuning untuk kebahagiaan (*Joy*), merah untuk kemarahan (*Anger*), hijau untuk jijik (*Disgust*), ungu untuk ketakutan (*Fear*) dan biru untuk kesedihan (*Sadness*) serta munculnya emosi baru seperti *Anxiety*, *Anvy*, *Ennui* dan *Embarassment*. Menggunakan teori roda emosi plutchik, untuk membantu menjelaskan spektrum perasaan yang dirasakan manusia dalam berbagai situasi. Melalui pendekatan psikologi warna, artikel ini menyimpulkan bahwa warna tidak hanya menjadi elemen visual tetapi juga bisa dijadikan alat untuk menyampaikan atau menggambarkan sebuah emosi, membangun hubungan psikologis dengan penonton dan memperkuat pembentukan identitas diri.

Saran dari penulis yang dapat disampaikan melalui artikel ini adalah, menyarankan agar simbolisme warna yang digunakan dalam film animasi *Inside out 2* ini semakin dikembangkan lagi untuk memperkaya pengalaman emosional penonton. Kemudian bagi para pembuat film untuk ditekankan lagi pemahamannya mengenai psikologi warna untuk menciptakan karakter yang lebih kompleks dan membuat cerita lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia, A., Koesoemadinata, F. H., & Andraini, N. I. (2023). Aplikasi warna logo terhadap psikologi pasien dalam perancangan interior Jakarta Eye Center Kedoya. *MEZANIN: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 5(2). <https://doi.org/10.24912/mzn.v5i2.30463>
- Angelika, L., Robbani, M. A., & Sari, M. P. (2024). Analisis persepsi emosi manusia terhadap warna dalam film *Inside Out*. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 6(3), 472–481. <https://doi.org/10.30998/vh.v6i3.8208>
- Asri, R. (2020). Membaca film sebagai sebuah teks: Analisis isi film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)." *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Demillah, A. (2019). Peran film animasi Nussa dan Rara dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam pada pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 106–115. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3349>

- Everell, F., & Delliana, S. (2024). Makna warna merah dan putih dalam video klip *Hingga Tua Bersama Rizky Febian*. *KALBISIANA Jurnal Sains, Bisnis dan Teknologi*, 10(2), 186–195. <https://doi.org/10.53008/kalbisiana.v10i2.2650>
- Hanada, M. (2018). Correspondence analysis of color–emotion associations. *Color Research & Application*, 43(2), 224–237. <https://doi.org/10.1002/col.22171>
- Jonauskaite, D., Parraga, C. A., Quiblier, M., & Mohr, C. (2020). Feeling blue or seeing red? Similar patterns of emotion associations with colour patches and colour terms. *I-Perception*, 11(1). <https://doi.org/10.1177/2041669520902484>
- Laksitarini, N., & Purnomo, A. D. (2022). Analisis warna dan bentuk pada interior Prodia Children’s Health Care terhadap psikologi anak. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 18(2), 181–188. <https://doi.org/10.25105/dim.v18i2.10174>
- Liu, Y. (2022). The colour-emotion association. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 5, 272–277. <https://doi.org/10.54097/ehss.v5i.2912>
- Melanira, A., & Wibowo, N. W. (2022). Studi interior warna pada ruang perpustakaan (Studi kasus: Perpustakaan Taman Ismail Marzuki). *Jurnal Ilmiah Arjouna: Architecture and Environment Journal of Krisnadwipayana*, 7(1), 1–16. <https://jurnalteknik.unkris.ac.id/index.php/arjouna/article/view/86>
- Meliana, M., & Darmayanti, T. E. (2023). Pengaruh warna di ruang kamar tidur terhadap produktivitas selama pandemi pada mahasiswa. *Waca Cipta Ruang*, 9(1), 63–68. <https://doi.org/10.34010/wcr.v9i1.7933>
- Misnawati, M., & Rahmawati, E. (2021). Emosi dalam naskah drama *Sampek dan Engtay* karya Norbertus Riantiaro. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(7), 3360–3379.
- Mulyati, M. I. (2022). Studi pemilihan warna terhadap interior kamar praktek dokter dan ruang tunggu anak berkaitan terhadap tingkat stres pasien. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9519>
- Paksi, F. D. N. (2021). Warna dalam dunia visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Rai, D. K., & Nafsika, S. S. (2021). Jaka Tarub’s artistic costume adapted to Metalu’s 7 Wonders Webtoon. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(1), 89–101. <https://doi.org/10.17509/ftv-upi.v0i0.34842>